

## Pantanal Archeology: A utilização de uma ferramenta lúdica no processo de aprendizagem sobre fauna pantaneira pré-histórica para alunos do Ensino Fundamental II

Enzo Guercio Aguirre Menezes<sup>1</sup>, Danielle Boin Borges<sup>1</sup>, Dayane Caldeira Pintado<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Colégio Status – Campo Grande - MS

enzoguercio.a.m@gmail.com<sup>1</sup>, [profdaniboin@gmail.com](mailto:profdaniboin@gmail.com)<sup>1</sup>, [dayane\\_caldeira@yahoo.com.br](mailto:dayane_caldeira@yahoo.com.br)<sup>1</sup>

Área/Subárea: Multidisciplinar

Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** Pré-história, Pantanal; Ferramentas tecnológicas.

### Introdução

Jogos e brincadeiras são fundamentais para a aprendizagem e a expansão da cognição durante o desenvolvimento infanto-juvenil, quando a forma de pensar começa a se estruturar. Dessa forma, o uso de ferramentas que auxiliem o processo de aquisição e expansão do conhecimento, pode ser crucial para assimilação dos conteúdos que lhes são mediados (BRITO, LUZ E GONZALEZ, 2010).

O lúdico pode atuar na prática pedagógica como um instrumento facilitador da aprendizagem, podendo vir a corrigir algumas dificuldades ocorridas no processo de ensino-aprendizagem (OLIVEIRA E SILVA, 2018).

O Pantanal Mato-Grossense é considerado a maior planície alagada contínua do mundo, com 140.000 km<sup>2</sup> em território brasileiro, localizados nos estados de Mato Grosso e Mato Grosso do Sul (RODRIGUES, 2012). Possui rica fauna que apresenta uma origem bem antiga – data de, aproximadamente, 550 milhões de anos, com a descoberta de fósseis de *Corumbella weneri* que vivia em águas rasas, mornas e hipersalinas, pertencente a fauna de Ediacara e encontrados em calcáreos de Corumbá. Outros fósseis como da espécie *Equus (Amerhippus) vandonni* que datam de 18 mil anos também foram encontrados na região pantaneira. Ainda no estado, na região de Bonito, arqueólogos encontraram fósseis de preguiças gigantes e tigres de dente de sabre (TOMAS, 2013).

Os estudantes do estado de Mato Grosso do Sul, apesar de viver tão próximos da área, pouco sabem sobre a origem da região alagada e de sua fauna pré-histórica. Portanto, a utilização de um jogo como ferramenta lúdica para introduzir o tema entre estudantes do ensino fundamental pode aumentar o interesse dos alunos para essa área de conhecimento.

A ideia de desenvolver um jogo que explorasse conhecimentos básicos sobre a fauna pantaneira pré-histórica surgiu do interesse em saber mais sobre o tema e sua aplicabilidade real na escola. Este interesse deve-se a grande relevância que a ludicidade tem no universo juvenil e consequentemente na vida escolar do adolescente (RODRIGUES, 2012; OLIVEIRA E SILVA, 2018).

Diferentemente de brinquedos, os jogos digitais não possuem materialidade, sendo dependente de imagens para se tornarem atrativos. Dessa forma são responsáveis por gerar novas percepções através da interação do usuário com a interface digital (GHISOLFI E VISIOLI, 2013). Com a evolução dos recursos tecnológicos e a considerável influência dos mesmos, incluindo utilizações de novas tecnologias em sala de aula, o desenvolvimento de uma ferramenta a partir de uma plataforma que utiliza comandos lógicos para criar jogos com temas diversos visa incentivar outros alunos a desenvolverem seus próprios projetos. A escolha de uma plataforma com interface intuitiva e de fácil acesso através de um navegador da internet, possibilitará a disseminação do projeto para vários públicos, podendo alcançar um número considerável de alunos do ensino fundamental público e privado.

Assim, o trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo digital a partir da plataforma Construct 3 para auxiliar na introdução do tema “animais pantaneiros pré-históricos” para estudantes do ensino fundamental II.

### Metodologia

Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema animais pantaneiros pré-históricos para subsidiar as informações contidas no jogo.

Para o desenvolvimento do jogo digital foi utilizado a plataforma de fácil acesso Construct 3. Foi utilizado comandos simples e fórmulas matemáticas para desenvolvimento do jogo.

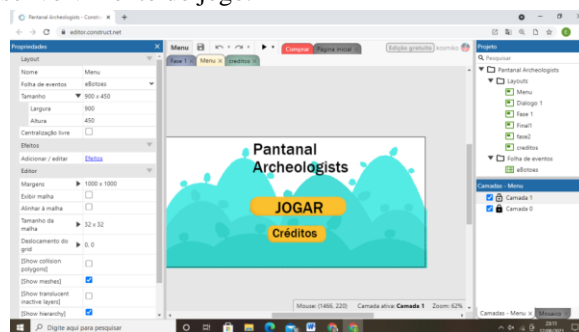


Figura 1. Imagem da tela inicial do jogo na plataforma Construct 3

A confecção da arte e personagens do jogo foi obtida a partir de um conjunto de artes disponibilizadas gratuitamente na internet, mencionados em aba específica no jogo.

O jogo consiste na história da personagem principal “Capizé”, uma capivara que vive no pantanal sul-matogrossense e, em um dia normal, encontra um objeto estranho durante seu pastoreio, e, então, decide investigar sua origem. Dessa forma, o usuário descobre junto com Capizé que o objeto estranho, na verdade, é um fragmento de um fóssil de um animal da região, *Neochoeerus sulcidens*, um ancestral de Capizé.

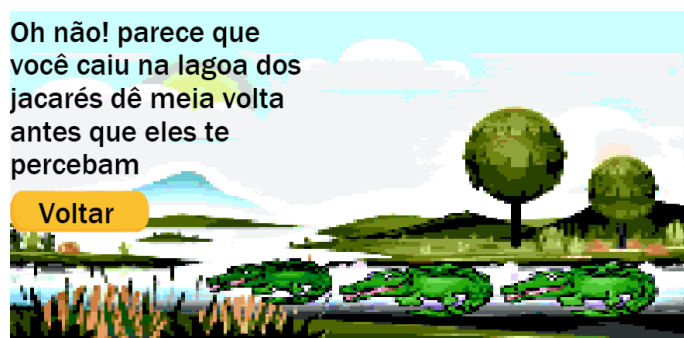


Figura 2. Imagem do jogo Pantanal Archeology

Foi elaborado um questionário no Google forms com perguntas simples e fechadas para verificar a experiência do usuário ao testar o jogo de forma a avaliar se o mesmo cumpriu seus objetivos. Esse questionário será aplicado na próxima etapa do projeto.

### Resultados e Análise

A aprendizagem a partir de jogos e brincadeiras é fundamental para expansão da cognição durante o desenvolvimento infanto-juvenil, portanto o uso de ferramentas que auxiliem o processo de aquisição e expansão do conhecimento pode atuar de forma decisiva para assimilação de diferentes conteúdos.

Com o desenvolvimento de uma ferramenta lúdica a partir de uma plataforma que utiliza comandos lógicos para criar jogos e a sua divulgação para alunos do ensino fundamental II espera-se atrair o interesse do público jovem para o tema “Animais pantaneiros pré-históricos” e também estimular alunos do ensino fundamental público e privado a utilizarem a plataforma com interface intuitiva e de fácil acesso para desenvolverem seus próprios projetos.

Acredita-se que a execução desse projeto possa popularizar o uso de recursos tecnológicos como ferramenta pedagógica para a utilização em sala de aula de modo a contribuir para o ensino de ciências humanas e exatas para estudantes do Ensino Fundamental II.

Jogos digitais podem atuar de forma lúdica na prática pedagógica como um instrumento facilitador da aprendizagem. O desenvolvimento de uma ferramenta a partir de uma plataforma que utiliza comandos lógicos para criar jogos e a sua divulgação para alunos do ensino fundamental II pode estimular o interesse do público jovem para o tema “Animais pantaneiros pré-históricos”, uma vez que os estudantes do estado de Mato Grosso do Sul, apesar de viverem tão próximos da área, pouco sabem sobre a origem da região alagada e de sua fauna pré-histórica.

O projeto também pode estimular alunos do ensino fundamental público e privado a utilizarem a plataforma com interface intuitiva e de fácil acesso para desenvolverem seus próprios projetos, de tal forma que sua execução possa popularizar o uso de recursos tecnológicos como ferramenta pedagógica para a utilização em sala de aula como forma de contribuir para o ensino de ciências humanas e exatas para estudantes do Ensino Fundamental II.

### Referências

- BRITO, E.S; LUZ, K.P; GONZALEZ, L.S. O uso de ferramentas lúdicas para o aprendizado de programação com jovens do ensino fundamental II. **Fundação Visconde de Cairu**, 2017. Disponível em: [https://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/20182/art\\_01.pdf](https://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/20182/art_01.pdf). Acesso em: 05 ago. de 2021.
- GHISOLFI, E.M.O; VIZIOLI, S.H.T. A linguagem de programação aliada ao desenho na criação de jogos digitais como instrumento de arquitetura patrimonial. **SIGraDi**, p. 564-568, 2013.
- OLIVEIRA, J.A.S; SILVA, N.C. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. **Saber Acadêmico**, São Paulo, n.25, p. 30-45, 2018.
- RODRIGUES, José Nazareno. Ludicidade: o jogo como uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental. Orientadora: Layana Costa Ribeiro Cardoso. 2012. 52f. Monografia (Licenciatura Plena em Educação Física) - Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Pólo Unifap/Macapá – Amapá, Macapá, 2012.
- TOMAS, Walfrido Moraes. A origem, evolução e diversidade da fauna do bioma Pantanal. **Biota Educação - Ciclo de Conferências 2013**. Disponível em: <https://fapesp.br/eventos/2013/04/bioma-pantanal/Walfrido.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2021.

### Considerações Finais

Apoio:



Realização:

